PALWORLD | BOOK OF AARU | SILENCE OF THE SIREN | THE OPEN LEAGUE

FREEPORT 01

SILENCE OF THE SIREN

České Heroes of Might and Magic?

2024/02

FREEPORT MAGAZINE
číslo #01
1. 3. 2023
ISSN: 3029-5300

Vydavatel:
Marcel Mojžíš
IČO: 21218455
redakce@freeportmag.cz

Sídlo:
Jiráskova 1317, 25263 Roztoky

Autoři: Marcel Mojžíš, Magdaléna Mojžíšová, Daniel Kubík, Tomáš Říha

Korektura: Magdaléna Mojžíšová

Sazba a grafická úprava: Tomáš Říha

Periodicita: alespoň 1x za 2 měsíce

freeportmag.cz

Podpořte Freeport

tap / klik tady

@forendors.cz/freeportmag

❤ Podpora magazínu ❤

Přednostní vydávání

Bez reklam

Role na Discordu

a další bonusy

Vážení čtenáři,

loňské jaro začal vycházet časopis Cooldown a z původně plánovaného dvouměsíčníku se nakonec vyklubal (skoro) měsíčník. Novinek z nezávislé scény bylo zkrátka víc než dost! K tomu Magdulė přinášela zprávy ze světa mangy, M1m1nk0 ozvláštňoval vydání ohlédnutími za retro peckami a já připravoval všecko ostatní. Včetně vpravdě amatérského sázení textu a designu časopisu.

Do nového roku chci, aby se magazín posunul. Nejvýraznější změnou je rebranding a změna formátu. Cooldown se mění na Freeport a sjednocuje tak značku webu a časopisu. Naslouchám i zpětné vazbě čtenářů a časopis bude od nynějška ve formátu A5, aby se vám lépe četl na mobilech. V týmu mám nyní i šikovného grafika Tomáše Říhu, který časopis vizuálně pozvedl. Po obsahové stránce bych rád nabídl víc zajímavých her včetně soutěží o kódy.

Změny s sebou přinášejí neoddělitelně i dodatečné výdaje, jak časové, tak finanční. A to mě přivádí k poslední velké novince. Rozhodl jsem se vydávat magazín s předstihem na platformě Forendors za 79,- korun měsíčně. Nebojte se, časopis bude stále vycházet zdarma na webu Freeportu, ale až s odstupem času. Předplatitelé tak budou mít novinky nejdříve a budou ve výhodě, co se týče soutěží a exkluzivního obsahu. To ale k monetizaci patří. Časopis je dílem čistého zájmu o videohry a připravujeme jej ve volném čase, když zrovna nejsme v práci. Proto věřím, že si malým předplatným nežádáme příliš.

Budu moc rád, když nám zachováte přízeň a srdečně vítám také nové čtenáře! Snad najdete ve Freeportu inspiraci na zkrácení volných chvil, nebo objevíte nějaký skrytý herní klenot.

Dejte nám vědět na Facebooku, jak se vám náš malý časopis líbí a co říkáte na provedené změny. Rádi si také přečteme vaše připomínky.

Příjemné čtení přeje

Marcel Mojžíš, šéfredaktor

Obsah

Editorial 4

Obsah 5

The Book Of Aaru | Permanentní smrt, permanentní zábava? 6

The Silence Of The Siren | Ještě jeden tah a jdu spát! 12

David Broďák – Na Hraně stolu 18

Herní konzole minulosti 26

The Open League | V jednoduchosti je síla. 33

Palworld | MMO s ozbrojenými pokémony? 36

ULOŽ.TO | Konec jedné éry. 40

Crash Bandicoot | Stále zábavné, stále legendární. 44

Valentýnský speciál | Jak bojovat se samotou? 48

Game over 57

České hry · Rozhovor · Téma · Nezávislé · Stalo se · Retro · NSFW

PERMANENTNÍ SMRT, PERMANENTNÍ ZÁBAVA?

Marcel Mojžíš | @moyzis92

The Book Of Aaru

Hity jako Hades inspirují další herní studia, díky čemuž pak hráči mají z čeho vybírat. Byť si i české The Book of Aaru bere inspiraci z her Hades a Curse of the Dead Gods, přidává vlastní prvky hratelnosti a snaží se do roguelite žánru přinést něco nového.

Co je roguelite?

Žánr je podmnožinou žánru roguelike. Ve zkratce jsou roguelike zpravidla akční hry využívající mechaniku permanentní smrti. Po smrti hráč přichází o vše a musí začít od začátku. Roguelite však nejdou s permanentní smrtí tak daleko a některé prvky progrese zachovávají, např. získané schopnosti, inventář apod. Společným prvkem her jsou také randomizované levely. Momentálně čtyřčlenné Ostravské studio Amenti

vzniklo v roce 2021 a aktuálně pracuje na své prvotině, která spadá právě do roguelite segmentu. The Book of Aaru bude izometrické akční ARPG z prostředí starověkého Egypta, které slibuje množství labyrintů, pastí a tajných chodeb.

Hack and slash

Souboje mají být rytmické a budou vyžadovat od hráčů precizní načasování útoků, protiútoků či úhybných manévrů. Autoři přišli s vlastním systémem komb, který slibuje komplexní souboje s účinnými dorážecími útoky, avšak stále má být systém přístupný novým hráčům. Postava bude moct nést až dvě zbraně a spojovat jejich účinky. Autoři navíc slibují ozvláštnění soubojů různými hrátkami s časem.

„EXPLORACE JE TADY VÝZVA SAMA O SOBĚ.“

Dungeony plné nástrah

Zatímco primární výzva v žánru bývá zpravidla tuhý boj, v Book of Aaru bude náročný už samotný průchod dungeonem. Explorace je tady výzva sama o sobě. Autoři slibují různé možnosti průchodu jednotlivých dungeonů, dále také smrtící

pasti a hlavolamy, které mají potrápit šedou kůru mozkovou nejednoho hráče. Bez vyřešení hádanek nebude možné postupovat dále. Zastoupen bude, jak je u roguelite zvykem, také prvek náhody při generování prostředí. Nebude se však jednat o 100% procedurálně generované chodby, ale o ručně připravené místnosti, které se pak náhodně promíchají. Tak chtějí autoři zachovat prvek překvapení, ale zároveň mít kontrolu nad fungováním hlavolamů a pastí a jejich návazností. Na konci dungeonu bude čekat boss se specifickými mechanikami a po smrti bude hráč nucen onen stejný dungeon procházet znovu a znovu, ovšem pokaždé s lehkými alternacemi prostředí.

Zatím není známo datum vydání, ale už nyní je na Steamu k dispozici hratelné demo. Přejme Amenti Studios úspěšný vývoj.

Pojďte s námi diskutovat nad nesmrtelností indie a retra na

tap / klik tady

Discord

server Freeportu

SILENCE OF THE
SIREN

JEŠTĚ JEDEN TAH A JDU SPÁT!

Marcel Mojžíš | @moyzis92

Silence of the Siren

Polovina devadesátek byla ve znamení tahových strategií, kterým vévodila série Heroes of Might and Magic. Žánr de facto odstartovalo v roce 1990 povedené *King's Bounty*, kde si vývojáři z New World Computing otestovali základní mechaniky. Opravdový věhlas pak získali autoři s *Heroes of Might and Magic*, a to zejména třetím dílem, který je dodnes považován za vrchol série a můžete si jej zahrát i na moderních platformách. Čeští vývojáři z Oxymoron Games se rozhodli inspirovat slavnou značkou a připravují svou verzi tahovky, která si půjčuje mechaniky z Heroes, potažmo King's Bounty, ale zasazuje je do odlišného sci-fi prostředí. Hra se jmenuje *Silence of the Siren*.

Oxymoron Games nejsou žádní zelenáči, v roce 2018 vydali úspěšnou strategii *Project Hospital*, kde si hráči vyzkoušeli vedení jedné nemocnice ve výrazně vážnějším hávu, než co nabízelo komické *Two Point Hospital*. Vývojáři mají navíc zkušenosti s hrami jako *Mafia II, Quantum Break, Total War: Three Kingdoms* a dalšími. V příštím roce se pak máme dočkat návykové tahovky, u které zažijeme to staré „ještě jeden tah a jdu spát!"

GAMEPLAY BYCHOM MOHLI ROZDĚLIT NA TŘI ROVINY – PRŮZKUM MAPY, BUDOVÁNÍ MĚSTA A BOJ.

Návrat dvou rozměrů

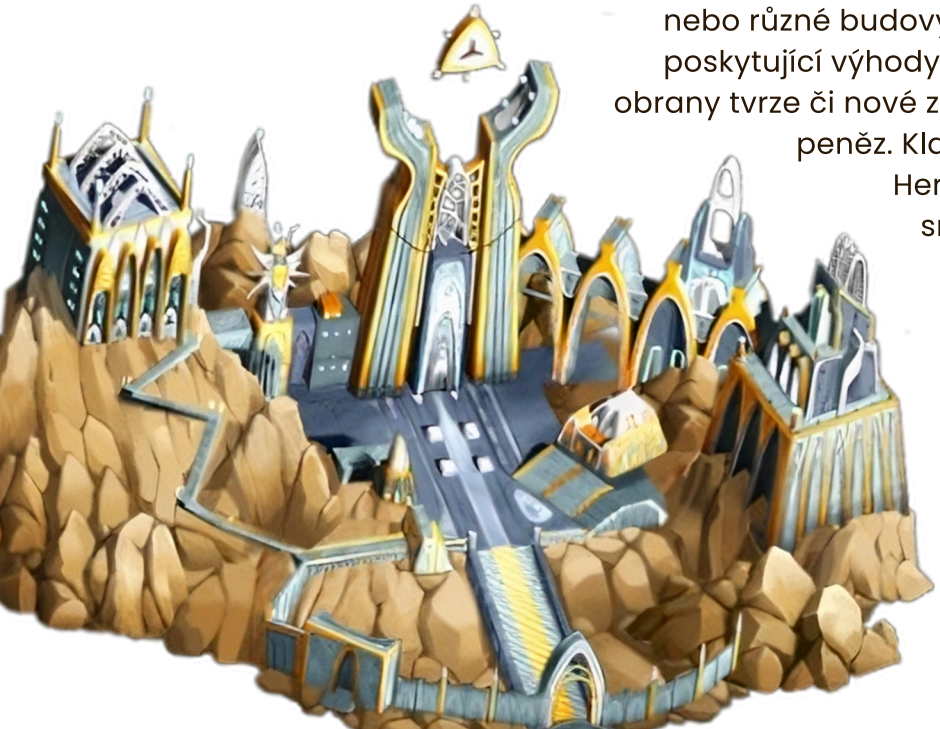
V Silence of the Siren budeme komandovat jednu z pěti originálně navržených mimozemských civilizací stylem, který je hráčům Heroes důvěrně známý. Byť je hra oděna do sci-fi hávu místo fantasy, principy zůstávají podobné a grafika se drží dvou rozměrů. O to víc připomíná hra legendární třetí díl Heroes, než jejich trojrozměrné následníky. Grafika je detailní, barevná a plná různých světelných efektů. Hra je vyvíjena v enginu Unity. Gameplay bychom mohli rozdělit na tři roviny – průzkum mapy, budování města a boj.

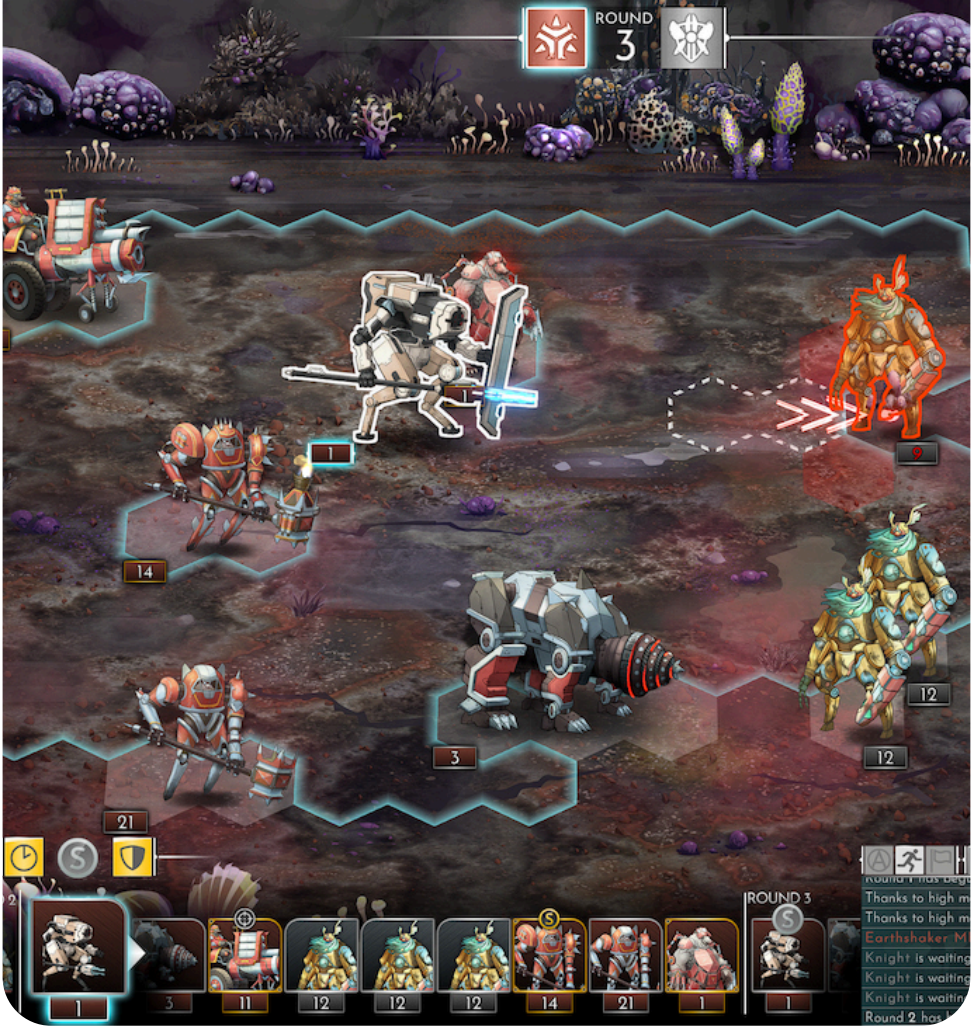
Tahové déjà vu

Pohyb je rozdělen na tahy. Hrdina tu sice jezdí místo koně na zvláštním mimozemském stvoření, ale jinak tu budou hráči klasiky jako doma. Postava má omezený pohyb a pro obnovení pohybu je nutné poskočit o den vpřed. Mapa obsahuje několik planet k prozkoumání, na kterých nalezneme množství předmětů, produkčních budov k zabrání, datapadů k získání peněz či zkušeností, nebo hordy nepřátelských potvor a hrdiny ovládané počítačem.

Building základny? Nepřekvapí

Aby vůbec bylo možné porazit všelijaké nepřátele, musí být hrdina vybaven vhodnými jednotkami a pokročilými technologiemi, které tu suplují magii. Jednotky jsou najímány v základně, avšak nejprve je nutné mít postavenou vhodnou produkční budovu, pro jejíž postavení musí být k dispozici dostatek zdrojů. Jak byste čekali, ne všechny budovy poskytují bojovníky. Nebude chybět hospoda pro najímání dalších hrdinů, tržiště pro směnu zdrojů nebo různé budovy poskytující výhody obrany tvrze či nové zdroje peněz. Klasická Heroes smyčka.





Souboj na život a na smrt
Pokud hrdina narazí na mapě na skupinku nepřátel, změní se pohled na bojiště s klasickou hexagonální mřížkou. Jednotky jsou tu reprezentovány jednou postavou s číslem a střídají se v akcích podle svých statistik, jak byste jistě už podle odstavců výše určitě hádali. Tady se změny také nekonají. Hra ale nabídne zajímavé mechaniky, např. jednotku, co se umí zahrabat pod zem a pak nečekaně zaútočit, nebo různé quality of life vylepšení.

Malá vylepšení

Vývojáři ve videu na YouTube konkrétně zmiňují několik malých vylepšení oproti hrám podobného typu. Potěší, že při stavbě budovy snadno vidíte závislosti, jaké budova vyžaduje, aniž byste museli rozkliknout její detail. Všechny jednotky lze najímat najednou z jedné obrazovky, nebo na mapě můžete pomocí klávesy Alt zobrazit aktivní předměty.

Co my na to?

Ač je Silence of the Siren graficky moc pěkná a design jednotek vypadá originálně, je hodně podobná sérii Heroes of Might and Magic. Možná natolik, až se obávám, že bude mít těžké vydobýt si vlastní místo v srdcích veteránů. Nováčky nezatížené nostalgií z devadesátek by ale klidně mohla zaujmout. Videoherní vývoj je u nás často doprovázen problémy, které vedou až ke zrušení celých projektů. Vzpomeňme třeba na MMO *Immortal World* nebo nedávné *Last Holiday*, které je aktuálně ve stavu klinické smrti. Věřme, že to nebude případ Sirény a že se v příštím roce dočkáme tahové strategie, která porazí i nedávno vydané *Songs of Conquest*.

DAVID BROĎÁK [NA HRANĚ STOLU]

Marcel Mojžíš | @moyzis92

www.hranastolu.cz

S kupina nadšenců do deskovek otevřela v listopadu loňského roku nový pub v centru Brna, který vítá jak ostřílené hráče, tak i amatéry, kterým nabízí služby profi gamemastera pro vysvětlení pravidel. Jmenuje se Hrana Stolu. Na rozhovor dorazil jeden ze zakladatelů David Broďák, se kterým jsme si povídali nejen o motivaci založit pub v Brně, ale i o vztahu k deskovkám, nabídce Hrany a financích.

Ahoj Davide, předem moc děkuju za tvůj čas. Nejprve by mě zajímalo, jaká byla vaše motivace otevřít deskoherní pub.

Naší motivací bylo hlavně to, že sami hrajeme deskovky a chyběl nám v Brně podnik, který by fungoval jako platforma pro představení zajímavějších a komplexnějších deskovek, než je třeba Člověče, nezlob se, širšímu publiku.

Chápu a sám vídám, že převážně u starší generace pořád převažují evergreeny jako *Prší, Dostihy,* nebo třeba *Kanasta.*

Je to pravda, ale už i tyhlety hry jako Dostihy nebo i Kanasta vedou k tomu, že tě to po nějaké době přestane bavit a klidně i podvědomě můžeš inklinovat k tomu si zkusit něco dalšího. Já si pa-

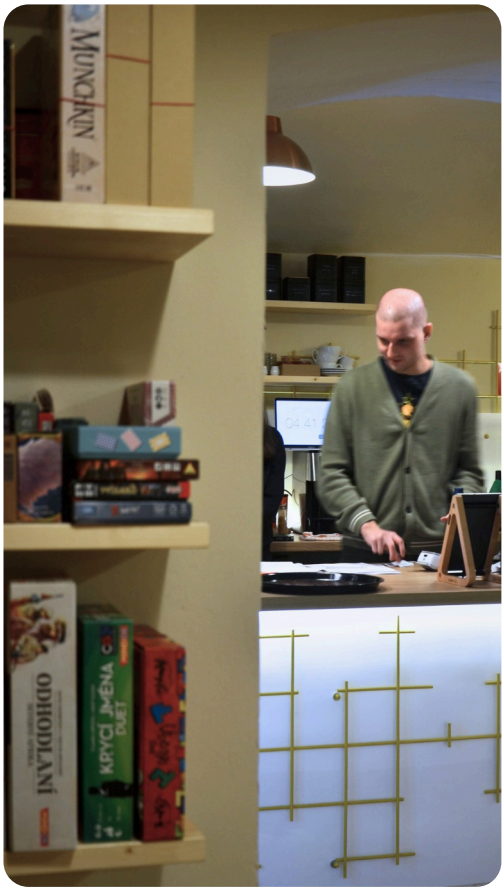
matuju, že jednou z prvních her, co jsme hráli s našima, byl *První český byznys*. To byla hra z devadesátek, kde se zakládaly společnosti jako v Monopolech. Jen se místo stájí kupovaly české firmy.

Říkal jsi, že lidi začínají pomalu inklinovat k zajímavějším hrám. Máš nějaké tipy, které nejsou pro pokročilé hráče, ale třeba pro rodiče či sourozence, kteří by chtěli zkusit něco nového?
Určitě je super jít v rámci možností postupně. Jednou jsem udělal tu chybu a pozval jsem kamarády, kteří moc nehráli deskovky, aby si se mnou zahráli Game of Thrones, což může být hra třeba na šest hodin. V drobné kocovině to pro ně byl šílený zážitek a myslím, že je to možná i odradilo. Dnes už na to se smíchem vzpomínáme. Takže je určitě lepší jít na to postupně. Pro začátečníky je zajímavé třeba *Ubongo*, které kombinuje logické prvky s postřehem a rychlostí. Hráči mají zadaný nějaký obrazec a snaží se jej zkompletovat dříve než soupeři. Je to poměrně hezky zpracované a takových her vychází víc. Nedávno jsme třeba hráli hru *Kaskádie*. Je to celkem nová hra a staví se tam biotop, do kterého se umisťují zvířátka a může to být zajímavé pro lidi, co mají rádi přírodu.

Když jsme u těch deskovek, máte v podniku něco z druhé strany barikády, nějaký hardcore headliner vaší herny?
My začínáme, takže uvidíme, co si získá oblibu lidí. Aktuálně mám takový ambivalentní pocit, protože u nás frčí hra *Secret Hitler*. Zatím všichni, co přišli, se docela bavili. Je to taková akční role-playová hra, ale byl bych rád, kdyby frčely ty komplexnější hry, ale to uvidíme. Můj favorit je poslední dobou *Duna: Impérium* včetně rozšíření.

Kde máte hernu a jaké jsou otevírací hodiny?
Jmenuje se Hrana stolu a je v Brně v centru kousek od Mendláku. Pod Špilasem v ulici Úvoz. Je to místo s poměrně dobrou dostupností. V pondělí máme zavřeno, jinak ve všední dny od 16.30 do 23, v sobotu od 14 do 23 a v neděli od 14 do 22 hodin.

A kolik různých deskovek tam aktuálně máte a čím se lišíte od heren, které známe třeba z Prahy?



V současné době máme necelých 200 deskovek. Vytvořili jsme zajímavý seznam a kategorizaci her. Pokud si chcete něco zahrát a nevíte, na co máte chuť, nebo třeba víte, že půjde ve třech lidech a chcete hru typu aera control, tak stačí říci tyto parametry a my na základě toho ukážeme, co by tomu mohlo odpovídat a můžete si zahrát. Hry jsme si takhle roztřídili, takže když někdo přijde a třeba ví, co nemá rád, nebo ví, co chce zkusit, tak určitě můžeme pomoci. Může to být podobný koncept jako v brněnských barech. Třeba jako Bar, který neexistuje, kde člověk řekne, na co má chuť, nebo třeba že by si dal něco s ginem a barman namíchá nějaký special drink s ginem. Jen v deskovém světě.

Náš koncept je založený na tom, že máme k dispozici gamemastera, který poradí, co si zahrát, a když je prostor, tak může i vysvětlit pravidla her, protože, přiznejme si, to je největší kámen úrazu a důvod toho, proč mnoho her skončí v šuplíku. Gamemaster bude na place roznášet dobrou náladu a bude

roznášet taky popcorn! Máme velký popcornovač, máme různé příchutě popcornu, takže každý, kdo si sedne, dostane popcorn a může si objednávat, co hrdlo ráčí popcornu. Poslední dobou si ujíždím na příchuti chilli-limetka.

Jaké další občerstvení nabízíte?
Máme k dispozici sendviče, párečky, nakládané hermelíny nebo tvarůžky a podobně.

Alko i nealko. Čepujeme pivovar Kamenice, nabízíme i panáky. Takže nabídka je široká.

Zajímalo by mě, když jsi mluvil o tom gamemasterovi, tak jak bude stíhat běhat mezi stoly, pokud se přihlásí víc lidí najednou, a k tomu roznášet jídlo a pití?
Rádi bychom ho naklonovali, ale zatím máme jednoho. Uvidíme, jak to půjde, zatím doufáme, že se to nějak rozvrství a že si to sedne. Já jsem si hrál s myšlenkou, že bychom vytvořili internetového rádce s pomocí umělé inteligence a ve volných chvílích si s tím hraju. Teoreticky můžeme pomocí AI gamemastera suplementovat, ale myslím, že návštěvníci stejně budou preferovat osobu z masa a kostí.

Inspirovali jste se s konceptem?
Objeli jsme pár konceptů v ČR i v zahraničí, kde jsme sbírali různé nápady. Obecně jsem rád za každý podnik tohoto typu, protože ten cíl máme všichni obdobný. Líbí se nám v Praze Bohemia Boards & Brews ve Vršovicích, zároveň se nám líbilo v Krakově, kde jsme v dešti náhodou našli deskovkový bar, kde jsme si zamilovali hru *Azul*. A pak i brněnské bary jako Za Zrcadlem nebo Mystica.

Jak funguje to vlastní půjčování her?
Hry máme vystavené ve vlastnoručně vyrobených policích, a pokud někoho něco zaujme, tak se zeptá, zda si hru může půjčit. Jedinou podmínkou je vrátit hru po dohrání na předem určené místo. Poplatek za hraní nemáme. Do budoucna je možné, že třeba něco takového bude, ale v současné chvíli poplatek nemáme. Primárně by lidé měli konzumovat dobroty a u toho si něco zahrát.

Když jsi říkal, že jeden z vašich cílů je rozšířit povědomí o hrách mezi lidi, tak jak doporučíte hru někomu, kdo vůbec nezná deskovkové termíny a jen si chce něco zkusit?
Pravděpodobně nějakou sérií otázek. Ze začátku co by ho mohlo teoreticky bavit, pokud by to byly třeba nějaké

přírodní motivy, párty hra nebo budování měst a tak podobně. Pokud to bude úplně jedno, tak asi bych doporučil něco, s čím mám dobrou zkušenost a zároveň to bude jednoduché na vysvětlení. Hlavně, aby se to líbilo a aby dotyčný neodcházel s hlavou jako nafukovací balon. Dobrý tip je třeba karetní hra *Port Royal*, *Krycí jména* nebo *Coup.*

Jak je řešený váš prostor?
Máme místo asi pro 55 lidí. A máme taky salónek, který jde schovat závěsem, kde se můžou pořádat oslavy nebo hrát *D&D*, nebo jednoduše pokud někdo nechce být rušen, tak v salónku může v klidu hrát.

Máte webovky, kde si člověk může rezervovat stůl nebo získat další informace?
Webovky máme na www.hranastolu.cz, kde máme otvíračku, informace, menu a tak dále. Pokud budete chtít čerstvé info, tak na sociálních sítích: Instagram, Facebook.

Jak dlouho vám trvalo založit hernu a otevřít, abyste mohli přivítat první návštěvníky?
Od doby, kdy jsme to začali řešit, po první otvíračku to bylo cca půl roku efektivní práce. Věnovali jsme spoustu energie, jednak co se týče administrativy, která je nutná, a zároveň jsme si hráli s tím prostorem, měli jsme návrh od architektky, který jsme potom realizovali.

Jaké jsou první kroky někoho, kdo by si chtěl založit takový podnik, co musí všechno oběhat?
Určitě je potřeba rozmyslet se, jakým způsobem to bude provozováno, jestli se založí eseróčko, které to bude vzastřešovat. A potom nastavit si účetnictví, řešit

hygienu, rozmyslet se, co všechno se bude v podniku podávat, zda teplé či jen studené jídlo, zajistit si odpovídající prostory, což je zásadní. No a pro nás důležitá věc je i platební terminál, aby lidi mohli platit kartou, protože si myslíme, že brát jen hotovost odradí spoustu potenciálních zákazníků. Potom může přijít na řadu zábavnější část: sociální sítě, vybrat, jaké hry tam chci nabízet, nastudovat si pravidla.

A kolik vás bylo zakladatelů?
My jsme čtyři zakladatelé, dva Brňáci, dva Pražáci, takže to máme rovnoměrně diverzifikované.

Zajímá mě i finanční stránka. Jak je náročné rozjet podobný podnik?
Přemýšlím nad politicky korektní odpovědí. Začínáme, takže ty finance ještě budou krystalizovat, ale pokud bych měl říct nějakou částku, kterou je potřeba si našetřit, záleží hodně na prostoru, ale ve zkratce něco okolo jednoho milionu.

Měl bys na závěr nějaké tři deskovky, které by fanoušci deskovek neměli minout, ať už nové, nebo časem prověřené?
Mám oblíbenou hru, už o tom padla řeč, to je *Game of Thrones*, jedna z komplexnějších akčních her, u kterých může končit i přátelství. Potom z eurovek se mi líbila *Kaskádie*, o tom jsem taky mluvil. Na třetí místo, tam mám asi dvě hry. Líbila se mi hra *Vlci*, to je nová hra, area control, kdy hrajete za smečku vlků a snažíte se obsadit co největší území. Pak *Kartografové*, to je hra, kterou paříme se ženou na cestách. Máte dané pole a mapujete území a na základě různých karet, co vám chodí, skládáte do plánu lesy, řeky, pole a tvoříte si vlastní mapu.

Děkuju moc za rozhovor a přeju hodně štěstí!
Super, budeme se těšit na návštěvu!

Herní konzole minulosti

Marcel Mojžíš | @mojmarc

Herní konzole jsou tu s námi už od sedmdesátých let, kdy vyšla tzv. první generace a první komerčně úspěšná videohra – Pong. Rané osmibitové systémy jsme mohli vidět od poloviny sedmdesátých do poloviny osmdesátých let. Této kategorii vévodilo legendární Atari 2600. Tehdy se objevily též první handheldy jako např. Game & Watch od Nintenda, jehož moderní sběratelské reedice vycházejí i nyní.

Přehršel různých méně úspěšných konzolí vedl zejména v USA k ochabnutí zájmu o celé videoherní odvětví a mnozí prorokovali hrám rychlý konec Zachráncem USA byla konzole třetí generace Nintendo Entertainment System. U nás a ve střední Evropě více frčel konkurenční Master System od Segy. Každopádně se oba rivalové zasadili o rehabilitaci videoherního průmyslu a od

třetí generace herních konzolí průmysl roste. Jak dlouho ještě poroste zůstává otázkou, ale to je na jiný článek. Opravdu úspěšných firem však zůstalo jen několik a hromada zařízení skončila v křemíkovém nebi. Vsadíme se, že v našem výběru herních zařízení uvidíte některé stroje vůbec poprvé.

1 Fairchild Channel F – 1976

Fairchild byl vůbec první výrobce, který nabízel hry na výměnných cartridgích místo předinstalovaných her. Společnost Fairchild Camera and Instrument se přitom zabývala primárně vývojem doplňků pro fotoaparáty a kamery. Fairchild Video Entertainment System vyšel v roce 1976, ale přestože průkopnicky zavedl médium, které se drželo po další dvě generace, konzole se úspěchu netěšila. Jednak se neprodávala dobře, a jednak v roce 1979 vyšlo Atari VCS. Nepomohl ani facelift. Konec přišel v roce 1983 s 350 tisíci prodanými kusy. Společnost Fairchild se už na trh herních konzolí nikdy nevrátila.

2 ColecoVision 1982

Boj s Atari vedl i výrobce hraček pro děti Coleco se svou konzolí ColecoVision. Podobně jako Fairchild používala konzole cartridge a po vzoru Atari nabízela porty úspěšných arkádovek. Hrou přibalenou v krabici byl Donkey Kong. Zařízení mělo solidně našlápnuto a poráželo Atari 5200 zejména díky extra modulu umožňujícím hrát hry z Atari 2600 či volantu, který konzoli prakticky přetvořil na domácí arkádový automat. Společnosti zlomil vaz modul počítače Adam z roku 1983. Byl drahý a poruchový. Ztráta firmy 258 milionů dolarů byla likvidační. Roku 1989 byla firma Coleco koupena Hasbrem.

3 Action Max 1987

Action Max od firmy Worlds of Wonder bylo zařízení se světelnou pistolí výhradně zaměřené na akční tituly. Konzole byla i přes svou nízkou cenu 99 dolarů totální propadák. Her vyšlo dohromady pět a jako médium se používaly netradičně VHS kazety. To přineslo dva problémy – k hraní bylo zapotřebí vlastnit video přehrávač (konzole sama neuměla kazety přehrát) a film na VHS skončil vždy stejně, nehledě na nahrané skóre. Vzhledem k tomu, že ve stejné generaci byly konzole NES a SEGA Master System, byl Action Max i přes poloviční cenu v porovnání s konkurencí odsouzen k zániku.

4 Phillips CD-i – 1990

Holandský Philips kombinoval multimédia a herní konzoli mnohem lépe. Philips CD-i disponoval přehrávačem proprietárního média CD-i a měl být jediným multimediálním centrem umožňujícím sledování videí, hraní her i vzdělávání. Formát CD-i nabízel opravdové hry, kde hráč ovlivňuje děj, a hry často obsahovaly filmové či animované sekvence. Problém byl ona univerzálnost a zdlouhavý vývoj formátu CD-i. Časem ztratili zájem herní giganti jako Electronic Arts a další. Zařízení bylo kritizováno za nedostatečný výkon na hraní a příliš vysokou cenovku. Prodej skončil v roce 1998.

5 3DO Interactive Multiplayer – 1993

Americké studio 3DO je známé především díky sérii Might and Magic. V polovině devadesátých let se snažilo také o hardware. Protože v 3DO neměli prostředky na výrobu konzolí, přišli s technologickým standardem, který pod licencí nabízeli ostatní výrobci. Podobně jako CD-i měla zařízení 3DO nabízet nejen hry, ale také filmy. Licencování mělo za následek vysokou cenu konzolí, první kusy od Panasonicu a Sanyo se prodávaly za 699 dolarů. Velkou část knihovny navíc zaujímaly FMV hry, které ale nebyly příliš populární. Za necelý rok vyšla konzole PlayStation a v roce 1996 3DO HW skončil.

6 Nintendo Virtual Boy – 1995

V roce 1995 i Nintendo šláplo vedle. Virtuální realita je technologicky použitelná až nyní, před devětadvaceti lety to bylo čisté sci-fi. I tak to ale inženýrům nedalo a v roce 1995 vydali 32bitové herní „brýle“ Virtual Boy. Od začátku to byl komerční neúspěch. Her vyšlo jen dvaadvacet a nejen, že nevypadaly graficky líbivě, recenzenti kritizovali také nekvalitní startovní lineup, ergonomii a obtíže jako závratě, nevolnosti, a objevovaly se i podezření na poškození mozku při dlouhodobém hraní. Firma se poté zaměřila na výrazně úspěšnější projekt Nintendo 64.

7 Casio Loopy – 1995

Hráči byli převážně muži a videohry 90. let tomu odpovídaly. Poněkud nečekaně se tak v konzolovém světě objevila firma Casio, která v Japonsku vydala Casio Loopy zaměřené výhradně na dívky. Prodávalo se mezi léty 1995 a 1997 v přepočtu za zhruba 160 dolarů. Na Loopy vyšlo celkem 11 her, převážně simulací, navrhování oblečení, adventur či kreslení.

Silnou stránkou byla široká barevná paleta a schopnost vykreslit velké 2D objekty. Specialitou konzole byla barevná tiskárna, umožňující vytisknout výtvory ze hry na samolepku. Vývoj softwaru skončil v roce 1996 a výroba konzole roku 1998.

8 WonderSwan 1999

Japonský handheld WonderSwan je posledním zařízením Gunpeie Jokoie, designéra Game Boye a Virtual Boye. WonderSwan měl být konkurencí právě pro tehdejší Game Boy Color. Výhodou byla dlouhá výdrž na baterie a nízká cenovka. Zajímavý byl netradičním designem umožňujícím hrát jak na šířku, tak po otočení i vertikálně. Handheld se dočkal portů her jako Final Fantasy, Space Invaders nebo Digimon. Z počátku se tak prodával slušně, avšak podíl WonderSwanu na trhu handheldů v Japonsku nepřekročil 8 procent. Důvodem byl Game Boy Advance, který si v roce 2001 uzmul většinu handheldového trhu.

9 Gizmondo 2005

Švédský výrobce elektroniky Tiger Telematics vydal handheld Gizmondo v roce 2005, necelý rok před krachem. Zařízení mělo kombinovat konzoli, GPS navigaci a PDA v jednom. Nic z toho ale nefungovalo pořádně. Firma navíc utrácela horentní sumy za marketing, pořádala párty plné celebrit bez jediné prodané konzole. V březnu 2005 se prodalo tisíc kusů. Recenzenti kritizovali vysokou cenu v porovnání s PSP a ani vychvalovaná co-pilot GPS nefungovala pořádně. Nakonec se přidali věřitelé ze stáje Jordan F1 a MTV, kteří žalovali společnost kvůli nezaplaceným reklamám.

10 Ouya – 2012

Herní konzole Ouya byl kickstarterový hit roku 2012. Malá krabička s androidem měla přinést mobilní hraní k velké televizi a usnadnit nezávislým vývojářům vydávat hry na televizní platformu. Autoři lákali na svobodný vývoj a konzole měla být „otevřená hackerům". A stála pouhých sto dolarů. Byť byla cenově dostupná, nebyla tak otevřená, jak autoři slibovali, a recenzenti kritizovali nepřesvědčivý výkon, málo dobrých her a levně působící ovladač. Nezávislí vývojáři rovněž Ouyu nevzali útokem. Po obecném nezájmu SW odkoupil Razer a v roce 2019 oficiálně zrušil servery Ouya.

To byl náš výběr 10 historicky neúspěšných konzolových značek. Na jakých strojích jste hráli vy? Podělte se s námi na Facebooku.

V JEDNODUCHOSTI JE SÍLA. THE OPEN LEAGUE

Marcel Mojžíš | @moyzis92

The Open League

Nezávislé studio Squiggly games má na kontě malé hry, které jsou buď za 1 euro, nebo zdarma. Společným jmenovatelem mají být snadno pochopitelné mechaniky a hratelnost. Jejich fotbalový manažer inovativně propojuje jednoduchý management s komunitou na Discordu. Open League se vymezuje proti rozsáhlým manažerům typu Football Manager prostřednictvím jednoduchého interfacu a nižší komplexitou, která ale nemá ubírat na zážitku.

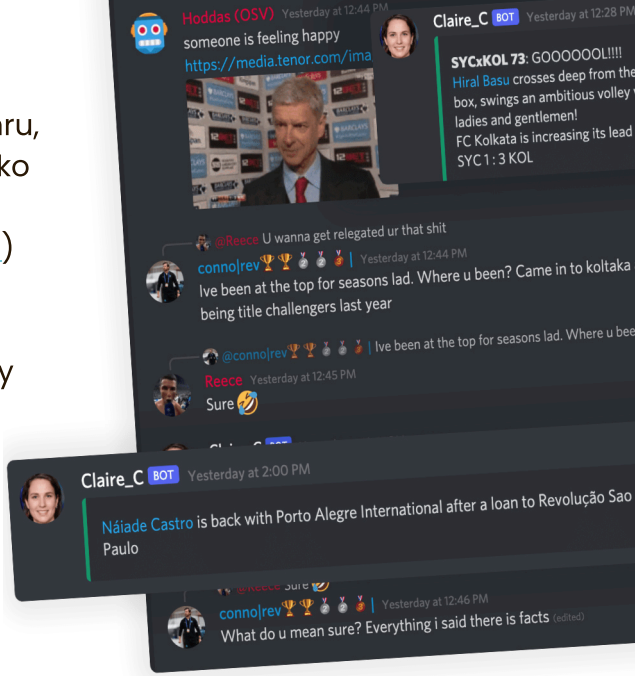
Hra na plný úvazek? Tady ne. „Nemusíte sledovat 30 tutoriálů, aby se vám v Open League dařilo. Hra byla vytvořena pro fotbalové fanoušky, kteří mají málo času. V TOL si užijete spoustu

Nezávislé

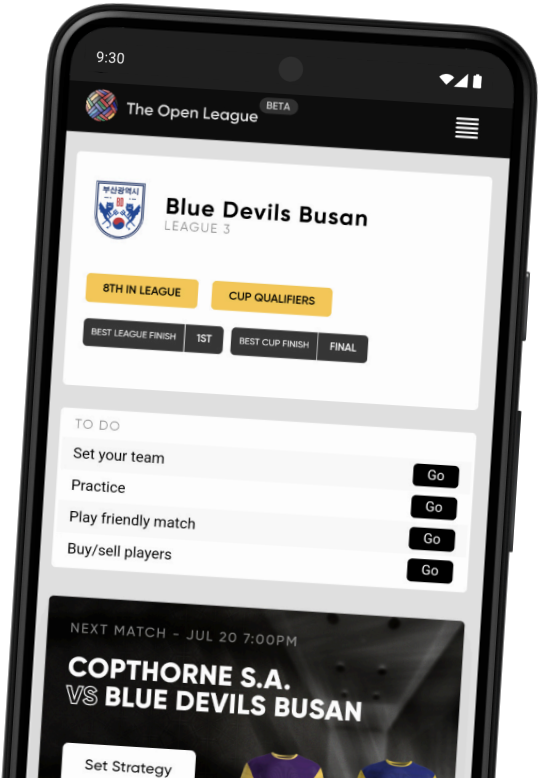
zábavy, ale pokud hledáte hru, která vám bude připadat jako práce na plný úvazek, poohlédněte se jinde.“ (web)

Denní zápasy

Zápasy ligy jsou simulovány každý den v reálném čase (zápas tedy skutečně trvá 90 minut) a textové sestřihy jsou přenášeny na Discordu. Sezóna trvá tři týdny. Nejlepší týmy postupují, ty nejhorší sestupují. Mimo sezónu se týmy registrují do mládež-



nických kempů, kde vyhledávají a podepisují smlouvy s mladými talenty. Možností jsou rovněž přátelské zápasy mezi jednotlivými manažery. Na konci sezóny manažerům zůstávají jejich týmy, hráči se vyvíjejí i stárnou, a tak je potřeba tým spravovat s rozvahou. Přestupy mezi týmy si manažeři vyjednávají mezi sebou na Discordu a následně formalizují v aplikaci The Open League, která je k dispozici na Steamu, v prohlížeči i na Android zařízeních



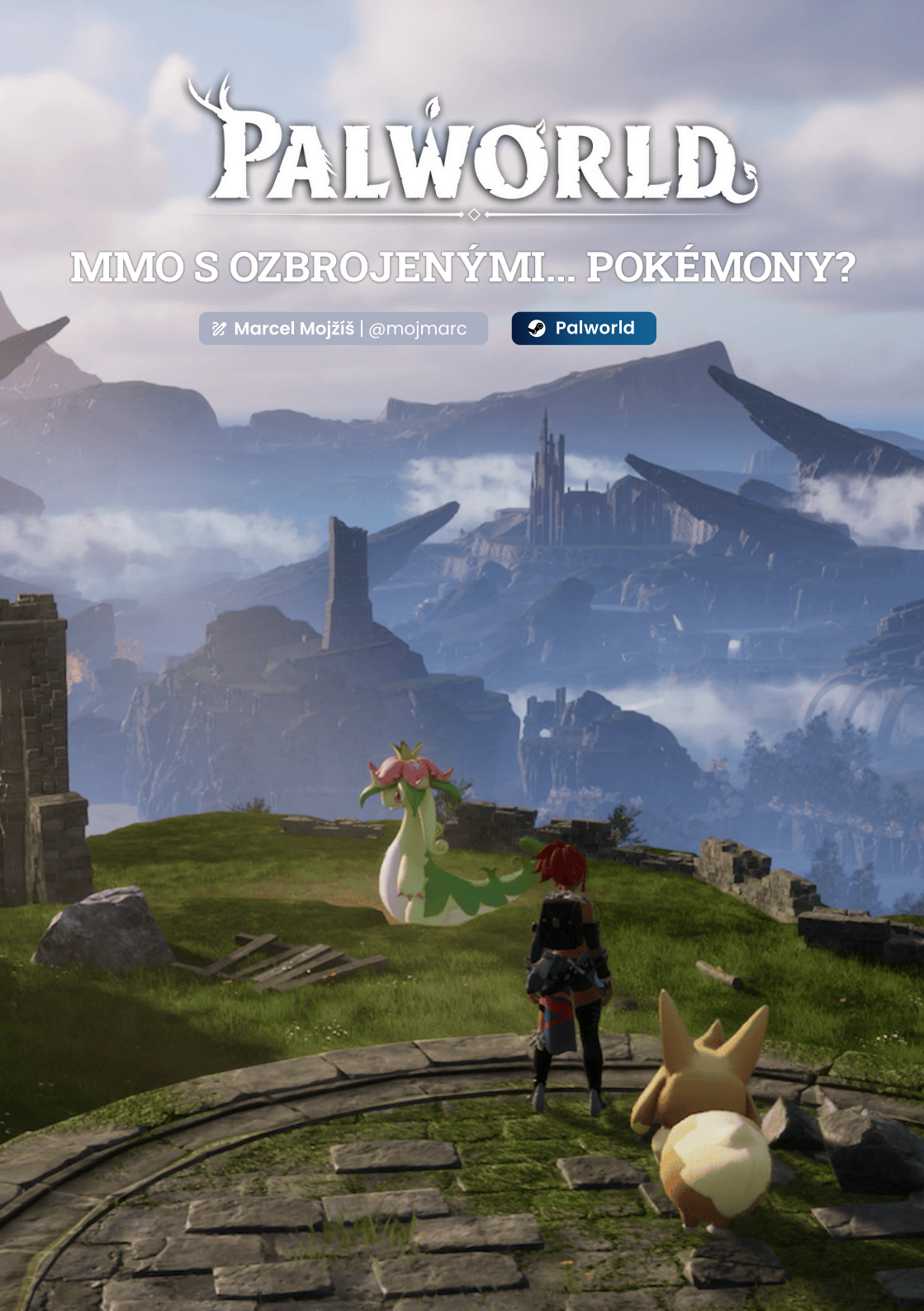
Všude je hra zdarma, počítejte však s občasnými reklamami, zejména na mobilech.

RETRO HRY CZ

ZAŽIJ TO PRAVÉ RETRO

/RetroHryCZ

tap / klik tady


PALWORLD
MMO S OZBROJENÝMI... POKÉMONY?
Marcel Mojžíš | @mojmarc
Palworld

Co vznikne, když smícháte Pokémony, Ark a Fortnite? Mohli byste namínout, že totální ptákovina, ale počty současně hrajících hráčů online survivalu Palworld vás překvapí. Za prvních pět dní v early accessu se prodalo šest milionů kusů a v jeden moment dosáhla novinka na téměř dva miliony současně hrajících uživatelů! Japonské studio a vydavatel v jednom *Pocketpair* se postaral v druhé polovině ledna o pořádné haló a první nečekaný hit roku 2024. Vývojáři totiž namíchali pěkně třaskavý koktejl neskrývaně se inspirující nejen slavnými Pokémony.

Začíná to slibně

Primární úkol je klasicky survivalovský – začínáte na zelené louce a musíte přežít v nebezpečné přírodě a vyrábět vše možné, od přístřeší po zbraně. Na rozdíl od Arku svět není obýván dinosaury, ale stvořeními nazývanými Poké… pardon, *Pals*! Tyto vaše „kámoše" pak můžete chytat do poké… palballu a využít nejen pro boj (příšerku můžete rovněž ozbrojit), ale i pro crafting (může pro vás pracovat), a dostatečně velké potvůrky lze i osedlat.

Co na to Nintendo?

Proč je kolem Palworldu takový poprask? Ač se to Nintendu možná nelíbí, může za to tak trochu samo. Léta volají hráči Pokémonů po opravdovém open worldu a po zhruba 25 letech konečně dostali od Nintenda alespoň něco – Pokémon Scarlet a Violet. Nutno podotknout, že v technicky žalostném stavu a samozřejmě exkluzivně na Switchi. Není divu, že díru na trhu PC a Xboxu chtějí zalepit i jiní vývojáři. Palworld nabízí právě onen pokémonovský sběratelský zážitek v online prostředí otevřeného světa, navíc přidává ověřené crafting a survival mechanismy z jiných her jako Rust nebo Ark. Škarohlídi tak můžou namítnout, že vývojáři jen opisují, ale soudě dle prvních recenzí si koktejl nápadů hráči navýsost užívají.

Co na to veřejnost?

Na sociální síti X se spekuluje nad etikou celého počínání, protože design Pals se nápadně podobá Pokémonům. Vzhledem k tomu, že se autoři netají použitím AI, objevila se zde teorie, že umělá inteligence vygenerovala vzhled Pals na základě kombinací různých Pokémonů. Podezření nebylo zatím prokázáno, avšak The Pokémon Company se nechala slyšet, že prověří, zda „hra vydaná v lednu 2024“ neporušuje práva jejich duševního vlastnictví. Zatím došlo jen ke stažení fanouškovské modifikace, která do hry vložila Pokémony. Pochopitelně. CEO Pocketpairu Takuro Mizobe je ale přesvědčen, že AI nástroje jsou nyní natolik sofistikované, že je možné se žalobám kvůli autorským právům vyhnout.

A co dál?
Jestli přežije Palworld první rok, to zatím není jasné. Hvězda může spadnout stejně rychle jako vyšla, našlápnuto mají autoři však parádně. Jejich poslední počin Craftopia je ale v předběžném přístupu tři roky a nic nenasvědčuje vydání plné verze. Je tak vhodné mírnit počáteční nadšení.

Konec jedné éry.

Marcel Mojžíš | @mojmarc

Nejde vám už vyhledávat obsah na Uložto? Nejste sami. Prvního prosince loňského roku totiž služba Uložto prakticky skončila se sdílením souborů mezi uživateli, jelikož už nadále umožňuje uživatelům náhled jen na své vlastní soubory. Server tak nyní funguje pouze jako osobní cloud.

Provozovatelé slavného digitálního úložiště reagovali na novou legislativu EU nazvanou The Digital Services Act (DSA).

> „Nařízení o digitálních službách reguluje online zprostředkovatele a platformy, jako jsou tržiště, sociální sítě, platformy pro sdílení obsahu, obchody s aplikacemi a online platformy pro cestování a ubytování. Jeho hlavním cílem je předcházet nezákonným a škodlivým aktivitám na internetu a šíření dezinformací. Zajišťuje bezpečnost uživatelů, chrání základní práva a vytváří spravedlivé a otevřené prostředí online platforem."
>
> Evropská komise

Nové nařízení má chránit držitele autorských práv stanovením nových pravidel, které však významně svazují ruce online sharingovým službám. De facto server odpovídá za data, která uživatelé uploadují, a nese tedy plnou odpovědnost za případný nelegální obsah. Uložto tak logicky nemohlo v původní podobě přežít, jelikož většina obsahu byla sdílena bez vědomí majitele práv. Svázání rukou cloudových úložišť má ale svou stinnou stránku. Velká spousta elektronického obsahu již není nikde dostupná a nelze ji ani legálně koupit. Fanouškovské modifikace her, staré videohry (zkuste najít třeba Bitvu o Středozem v oficiální distribuci), filmy s ojedinělým CZ dabingem, či naskenovaná skripta studentů, to vše už zůstane pouze privátním obsahem uživatele, který soubory nahrál. Uživatelé mají naštěstí právo na refund nevybraných kreditů.

Ze stránky se tak stane obrovské pohřebiště nejen ilegálního softwaru, ale také jinak už oficiálně nedostupného obsahu a abandonwaru. Je to konec jedné éry ne nepodobný konci CZ Torrentu.

Služba se alespoň snaží konkurovat zavedeným cloudovým serverům jako Dropbox či Google Drive a nabízí jednoznačně největší prostor zdarma pro osobní data. Základní tarif poskytuje 50 GB místa, což je více, než nabízí jakákoliv jiná dostupná služba. Velkou nevýhodou oproti konkurenci je ale nemožnost soubory sdílet, a to ani cíleně přes odkaz. Doufejme, že alespoň tuto možnost administrátoři Uložta časem povolí.

Mračna se smrákají i nad službami Sdílej.cz nebo Fastshare.cz, které spadají pod stejnou evropskou legislativu. Můžeme tak předpokládat, že se časem vydají podobnou cestou jako Uložto.

Přehled tarifů cloudových služeb

Služba	Prostor zdarma	Nejnižší tarif | Cena	Nejvyšší tarif | Cena
Uložto	50 GB	10 TB | 150,-	200 TB | 1440,-
MEGA	20 GB	2 TB | 249,-	16 TB | 749,-
Google Disk	15 GB	100 GB | 60,-	2 TB | 299,-
OneDrive*	5 GB	100 GB | 39,-	2 TB | 378,-
iCloud	5 GB	50 GB | 25,-	12 TB | 1490,-
Fastshare	5 GB	1 TB | 119,-	–
Dropbox	2 GB	2 TB | 329,-	3TB | 599,-

*obsahuje navíc Word, Excel, PowerPoint, Windows Defender, Teams, Outlook a Clipchamp v balíku Microsoft 365 (1 uživatel)

Podpořte Freeport

tap / klik tady

@forendors.cz/freeportmag

❤ Podpora magazínu ❤

Přednostní vydávání

Bez reklam

Role na Discordu

a další bonusy

STÁLE ZÁBAVNÉ, NAVŽDY LEGENDÁRNÍ.

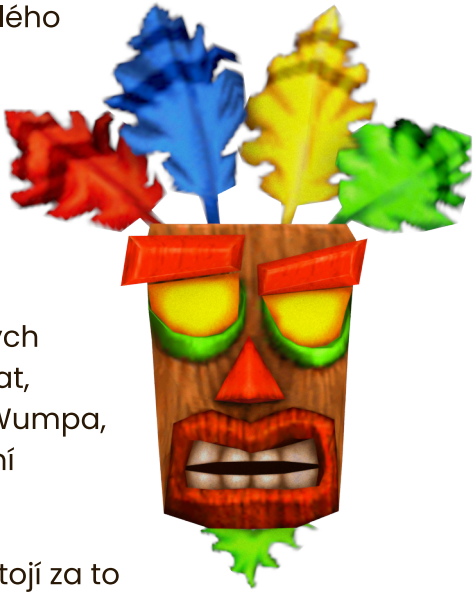
Daniel Kubík | @M1m1nk0

Crash Bandicoot

Crash Bandicoot je jedna z nejlepší herních sérií na PS1. Začala v roce 1996 a od té doby vyšly desítky her, hromada spin-offů a remasterů i na PC. Podíváme se na první tři hry v sérii, které jsou považovány za klasiku.

Crash Bandicoot (1996, PS1)
První Crash Bandicoot vyšel v roce 1996 a stal se obrovským hitem. Hra se stala známou svou zábavnou a náročnou platformovou hratelností a svými ikonickými postavami.

Hra se odehrává na Ostrovech Wumpa, kde musí Crash Bandicoot porazit zlého Dr. Neo Cortexe, který ho unesl a pokusil se ho proměnit v geneticky upravenou armádu.



První dílo obsahuje celkem 25 úrovní, které jsou rozděleny do pěti světů. Každá úroveň je plná překážek, nepřátel a bonusových předmětů. Crash může skákat, běhat, otáčet se, může také sbírat ovoce Wumpa, které mu dodává životy. Po dosažení 100 Wumpa ovocí dostáváte 1 život.

Crash Bandicoot je klasika, kterou stojí za to si zahrát i dnes. Stále je to zábavné a náročné a skvělý způsob, jak se vrátit do doby, kdy byly videohry ještě jednoduché a zábavné.

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back (1997, PS1)

Crash: Cortex Strikes Back vyšel v roce 1997. Byl považován za výrazné zlepšení oproti původní hře a je často považován za jednu z nejlepších her žánru. Dvojka se odehrává krátce po událostech prvního dílu. Dr. Cortex se vrátil a shromáždil armádu mutantů, aby dobyl svět. Crash se musí znovu postavit Cortexovi a svět zachránit.

Cortex Strikes Back obsahuje celkem 32 úrovní, které jsou rozděleny do šesti světů. Dvojka také obsahuje několik nových herních prvků, jako jsou minihry, power-upy a vozidla. Crash může dělat vše, co mohl v prvním dílu, plus několik nových věcí. Může například skákat do vzduchu dvakrát a používat power-upy, které mu dodávají nové schopnosti.

Cortex Strikes Back je vynikající díl, který je stále kvalitní zrovna jako první Crash. Druhý díl je skvělým pokračováním první hry a je to jeden z nejlepších titulů, který vyšel na PlayStationu 1.

Crash Bandicoot 3: Warped (1998, PS1)

Třetí díl Crashe Bandicoota vyšel v roce 1998. Hra byla považována za další výrazné zlepšení oproti předchozím dílům a je často považována za vrchol série. Trojka se odehrává v různých časových obdobích. Crash musí cestovat v čase a zastavit Dr. Cortexe, který se snaží nečekaně opět ovládnout svět. Warped obsahuje celkem 35 úrovní, které jsou rozděleny do osmi světů. tento díl také obsahuje další herní prvky, jako jsou časové výzvy a časové bomby.

Crash má opět vše, co mohl v předchozích hrách, plus několik nových věcí: může řídit vozidla, jako jsou auta, letadla a lodě, používat raketomet, který střílí ovoce Wumpa (jablíčka), ten máte po dohrání hry.

Warped je vynikající hra, která byla poslední výbornou skákačkou na Playstation 1.

Třetí díl je skvělým pokračováním a pro nás taky posledním.

Po tomto díle již nevyšel žádný Crash Bandicoot pod studiem Naughty Dog. V lednu 2001 Sony oznámilo, že Naughty Dog koupí. A stvořili ne moc oblíbenou hru Crash Team Racing. Ale to už je na jiný článek.

JAK BOJOVAT SE SAMOTOU?

nejen na Valentýna

Magdulė | @ShMayda99

Každý rok je to stejné. Všechno zavání nádechem růží, čokoláda je všude, kam se podíváte, a krátké prvoplánové slogany se vás snaží přesvědčit, že jen tímto jediným produktem můžete dokázat svým drahým polovičkám, jak moc vám na nich záleží… No jo, ale kdo dokáže mně, jak moc jim na mně záleží? Ať už je váš partnerský život předurčen k létům věčné samoty, nebo jen zkrátka oslavy 14. února neuznáváte, následující výběr her by mohl být tím pravým odreagováním (nejen) při osamělých večerech, ale může i posloužit jako osvěžení jinak již pohodlného vztahu. Nebuďme na sebe tvrdí, kdo by si jednou za čas nechtěl „zahřešit“ se sérií pohledných polygonů? My skryté tužby hráčů nesoudíme!

Love and Deepspace

Love and Deepspace od InFold Pte. Ltd. je nový „otome“ dating simulator s úchvatnou 3D grafikou a spoustou cutscén, díky kterým vás hra okamžitě vtáhne do děje a svého sci-fi světa, ve kterém se setkáte s řadou pohledných potenciálních partnerů. Na začátek vám hra nabídne, abyste si vytvořili svou hlavní protagonistku. Ač by se mohlo na první pohled zdát, že tvorba postavy nabízí spoustu možností, ve finále jsou různé úpravy spíše dobrovolné a bohatě postačí vybrat si jednu z předpřipravených charakterů, které se, až na pár maličkostí, příliš neliší. Většina hry se stejně odehrává z prvního pohledu, tudíž není zjev vaší protagonistky až tak důležitý. Náš svět ohrožuje zlo v podobě „Wandererů“, mimozemských bytostí, kterých je potřeba se zbavit. A právě to máme za úkol, jakožto nově promovaný Deepspace Hunter vykračujeme na cestu našeho profesního života, během kterého se setkáme s řadou postav včetně trojice našeho milostného zájmu. Hlavní dějovou linku, která využívá celkem klasických narativních prvků typických pro žánr otome her, přerušují bojové sekvence proti již zmíněným Wandererům. Boj samotný pak probíhá real-time ve stylu hack and slash obohaceného o pár speciálních schopností,

zkrátka se „proklikáte“ k vítězství. Vedle hlavní dějové linky můžeme s jednotlivými mužskými postavami interagovat skrze tzv. „vzpomínky“, které lze získat prostřednictvím gacha systému. Ač hra nedisponuje vzezřením tradičního 2D otome, ba ani nenabízí rozmanitější výběr potenciálních partnerů, zdařilá grafická stránka a fluidní průběh příběhu zaujme nejednoho obdivovatele tohoto žánru. Love and Deepspace je přístupná na zařízení s operačními systémy Android a iOS (včetně iPadOS).

Love and Deepspace

Dream Daddy: A Dad Dating Simulator

Nikdy jste nebyli moc „zajíčkovým“ typem a raději byste něco uzrálejšího? Dream Daddy: A Dad Dating Simulator od vývojářů Game Grumps by mohl být to pravé. Vžijte se do role otce samotáře, který se po přestěhování

se svou dcerou snaží v novém městě najít šanci na lásku! A kdo jiný by vám v tom mohl pomoct lépe, než další tatík ze sousedství?

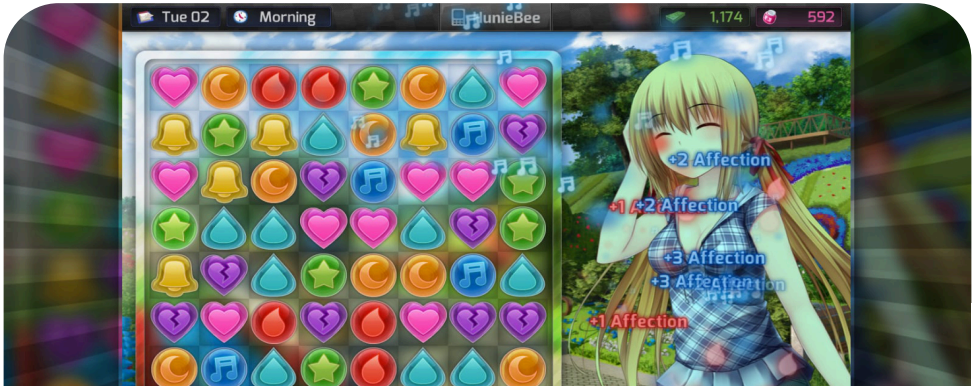
Úvodem hry si vytvoříte vlastní postavu, která bude během dialogů přítomna vedle své replikové bubliny. Rádi byste nařachanou korbu, nebo máte v oblibě spíše tatíkovský pupek? Volba od plešky až po spoďáry je zcela na vás. Gameplay je založena na četbě jednotlivých replik a na následném výběru možných odpovědí. Jednotlivé odpovědi, které si můžeme během konverzací vybrat, mohou ovlivnit průběh hry a vztahy mezi postavami. Hra nám poskytne 7 rozmanitých tatíků, na výběr tedy budete mít od atletického dobrodruha po tělnatého pohodáře, spořádaného otce čtyř dětí či putykového vysedávače.

Dream Daddy: A Dad Dating Simulator si můžete užít na všech velkých herních platformách (Android, iOS, Microsoft, Linux, macOS, PS4 a Nintendo Switch).

Dream Daddy

HuniePop

HuniePop od vývojářů HuniePot je na první pohled celkem nevinná barevná „puclovačka“, pod pokličkou ovšem skrývá kotel plný neřestí… Taky znáte ten pocit, když si s vámi prostě žádná holka nechce zajít na rande? Od tohoto problému vám pomůže dobrá víla lásky Kyu, která si vzala za úkol z vás udělat neodolatelného nabíječe a experta v randění. A jak vás to chce přesně naučit?



Přece skládáním kamínků! Ano. V této hře přijdete do styku s řadou dívčích postav, které (samozřejmě) chcete dostat do postele. To se vám nakonec může splnit po zdárném absolvování jednotlivých rande se zmíněnými dívkami. Tato série schůzek ovšem neprobíhá způsobem dialogu a vybíráním těch správných odpovědí, nýbrž skládáním těch správných kamenů, jako to znáte např. ze světoznámé Ságy Candy Crush. Do rozhovoru s jednotlivými dívkami samozřejmě přijdete, během kterého si zvyšujete dívčinu oblibu a pravděpodobnost, že si s vámi holka vyrazí. Je libo letušku, univerzitní lektorku, studentku, či snad dokonce mimozemšťanku nebo samotnou bohyni lásky? Každá dívka pochopitelně vyžaduje jiné interakce, které se zakládají na jejích koníčcích a oblibách. Jako dárek za zdařilé rande dostanete od dívek obrázky, které vám zašlou na váš telefon. Pokud se vám obrázky líbí a svou zvrhlostí se nikterak netajíte, je pro hru možné stáhnout oficiální patch s necenzurovanými verzemi obrázků, které o to více zintenzivní pocit ztopoření… teda pokoření!

HuniePop je možné zakoupit na Steamu, a pokud by vás hra obzvláště oslovila, můžete se mrknout i na pokračování s názvem HuniePop 2: Double Date.

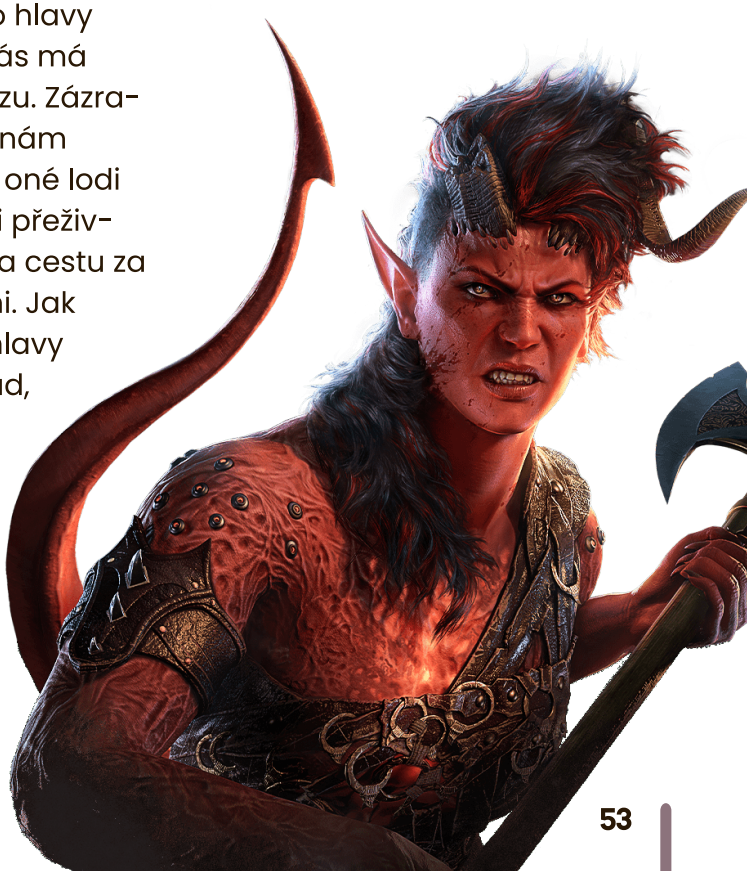
HuniePop

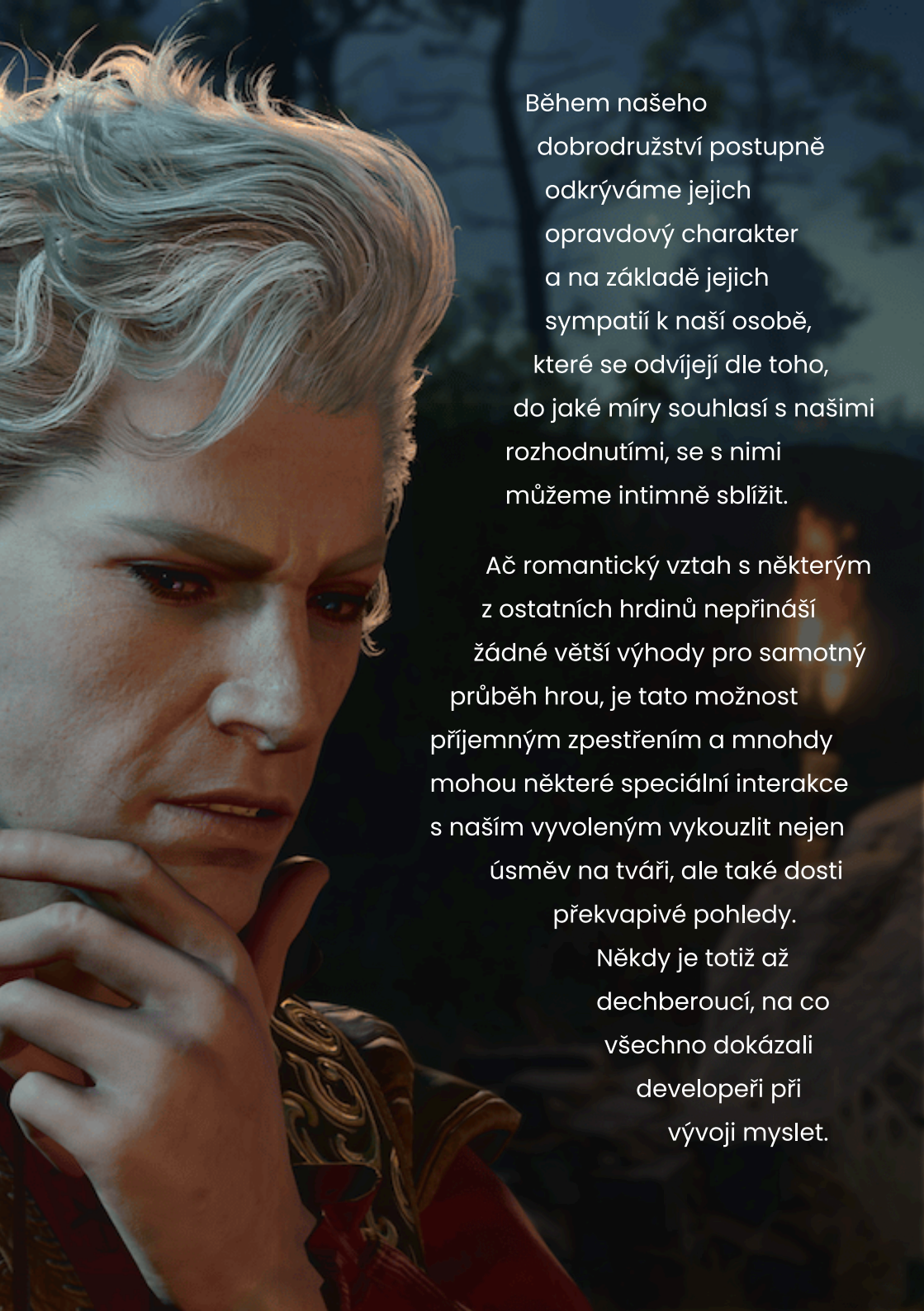
Baldur's Gate 3

Dobrá, nechejme klasické dating simulátory stranou, neboť ani hráči tradičnějších herních žánrů v tomto ohledu přeci nemusejí strádat. Baldur's Gate 3 od Larian Studios je fenoménem, který v současném herním světě nemá obdoby, není tedy divu, že se může honosit titulem Hra roku 2023.

Probouzíme se na organické létající lodi a neznámý „chapadlák" nám do hlavy zanáší larvu, která nás má přetvořit k jeho obrazu. Zázračným způsobem se nám podaří přežít havárii oné lodi a společně s dalšími přeživšími se vydáváme na cestu za léčbou a odpověďmi. Jak vyndat larvu z naší hlavy ven? Proč jsme dosud, na rozdíl od jiných předchozích obětí, neprošli metamorfózou? A odkud se berou naše nově nabyté okultní schopnosti?

Ať už jsme si vytvořili vlastní postavu, nebo jsme si vybrali jednoho z 6 původních protagonistů, prozkoumáváním začátečnické lokace se seznamujeme s přeživšími, kteří nás na cestě za odpověďmi budou provázet. A jsou to také právě oni, se kterými můžeme navázat bližší vztah, než je jen ten čistě spojenecký. Každá postava má nějaký svůj vlastní úkol či problém, který jim můžeme pomoci řešit.





Během našeho dobrodružství postupně odkrýváme jejich opravdový charakter a na základě jejich sympatií k naší osobě, které se odvíjejí dle toho, do jaké míry souhlasí s našimi rozhodnutími, se s nimi můžeme intimně sblížit.

Ač romantický vztah s některým z ostatních hrdinů nepřináší žádné větší výhody pro samotný průběh hrou, je tato možnost příjemným zpestřením a mnohdy mohou některé speciální interakce s naším vyvoleným vykouzlit nejen úsměv na tváři, ale také dosti překvapivé pohledy. Někdy je totiž až dechberoucí, na co všechno dokázali developeři při vývoji myslet.

Během hry se vaše skupina hrdinů rozrůstá, pokud se tedy některá z originálních postav úplně netrefila do vašeho vkusu, nemusí to být pro váš herní románek ještě konečná. Za zmínku také stojí to, že nezáleží, za kterou rasu či pohlaví hrajete, sblížit se můžete s kteroukoli postavou, neboť u nich neexistují žádné sexuální preference (Ano, koukám se na tebe, Mass Effecte!). S některými postavami můžete dokonce skončit i v polygamním vztahu, ale to by bylo už na delší vyprávění… Tak co? Dáte šanci nešťastné ženě, která od dětství vyrůstala v radikálně náboženské sektě? Či vás snad okouzlí svůdný upíří otrok, jehož osud je plně v rukách jeho upířího pána?

Baldur's Gate 3 pořídíte v digitální verzi na PlayStation 5, Xbox Series X/S, Windows a MacOS. Máte-li zájem o fyzickou kopii, na webových stránkách hry je možné si předplatit Deluxe Edici, jejíž součástí je právě i fyzická kopie na PC, PS5 či Xbox Series X.

Baldur's Gate 3

Březnová Soutěž o hry

Hrajete rádi tahové strategie nebo roguelike hry? V první čísle hrajeme o pekelně střelený dungeon crawler **Enter the Gungeon** a klasiku **Heroes III Complete Edition**. Dva z vás vyhrají klíč na GOG. Co je třeba udělat?

1. Lajknout náš **Freeport Magazine na Facebooku**.
2. Sdílet post o vydání časopisu a napsat do komentáře, jakou hru chcete!
3. Počkat do **15. 3.**, kdy na Facebooku vylosujeme a ohlásíme výherce.

GAME OVER

První číslo Freeportu je sice za námi, ale už teď připravujeme dubnové vydání. Chcete se podílet na obsahu? Nebo si chcete pokecat o indie a retro záležitostech? Navštivte náš Discord server, rádi vás tam přivítáme. Pojďme tvořit komunitu společně!

Připojit se na Discord Freeportu

Nezapomeňte také odebírat náš Facebook, kde soutěžíme o klíče k videohrám, a dejte nám tam vědět, jak se vám magazín líbí. Novinky ze světa nezávislých her najdete také na webu freeportmag.cz. Mějte se fajn!

>> Redakce Freeport Magazínu

redakce@freeportmag.cz

Marcel Mojžíš
@mojmarc

Magdalena Mojžíšová
@ShMayda99

Daniel Kubík
@M1m1nk0

Tomáš Říha
@tori_cz

Tady může být i Tvoje jméno.

Děkujeme za
veškerou podporu ❤

🥳 Zalkanius

TvojeJméno007

JménoTvojíMámy42

tap / klik tady

@forendors.cz/freeportmag